ATTACK SPECIAL

LUNAR

THE SILVER STAR



攻略ガイド

Vol. 1

ブルグの村からクリスタルの塔
まで、ゲーム序盤を完全攻略!!

『メガドライブFAN』1991年8月号付録

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

ATTACK SPECIAL

LUNAR

THE SILVER STAR

この付録では、最初のヤマ場といえるクリスタルの塔までを、フィールドやダンジョンなどのマップを添えて詳しく解説している。また、そこまでに登場するモンスターデータも公開しよう。

CONTENTS

第1章　始まりの島・ホンメル島 ……3

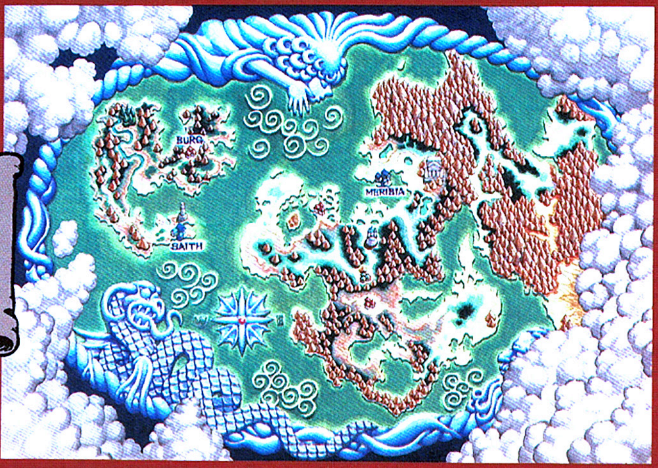
ADVENTURE GUIDE 1　初めての冒険 ……4
ADVENTURE GUIDE 2　港町サイスへ ……6

第2章　未知の大地・カタリナ大陸 ……10

ADVENTURE GUIDE 3　メリビアでの出来事 ……12
ADVENTURE GUIDE 4　空中に浮かぶ都市ヴェーン ……16
ADVENTURE GUIDE 5　偽ドラゴンマスターを倒せ ……20
ADVENTURE GUIDE 6　ヴェーンの黒い影 ……22

第3章　モンスターファイル ……24

WORLD MAP OF LUNAR



第1章 始まりの島・ホンメル島

長い物語は、このホンメル島からすべてが始まる。この島は、かつて世界を救った4大英雄の1人、ドラゴンマスター・ダインの墓や、女神アルテナを守護する伝説の竜の最後の生き残り、白竜ファイディの棲む地だ。そして、アレスの生まれ育った地でもある。

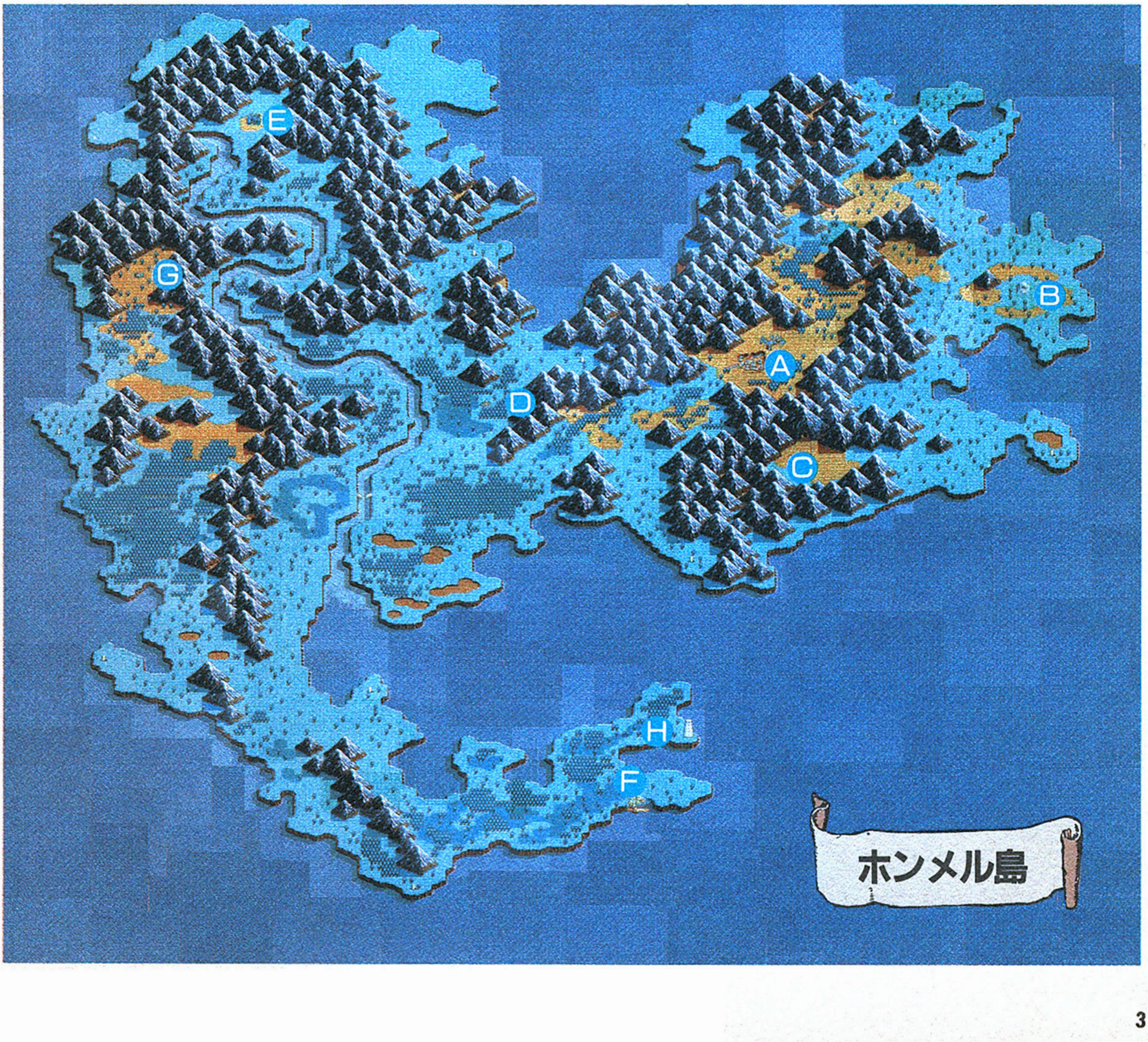
すべてはこの島から始まった

これから、ホンメル島におけるアレスの冒険の始まりを見ていこう。下のマップは、ホンメル島の全景である。マップ内の記号は、右の表の場所と対応しているので、全体の位置関係を把握するのに利用してほしい。最初の地としては、かなり広い印象を受けるかもしれないが、プレイすると、それほど広く感じない。



◯4大英雄の1人、ダインはブルグの村の出身

- Ⓐ ブルグの村
- Ⓑ アルテナの神殿
- Ⓒ 白竜の洞くつ
- Ⓓ 木こりの家
- Ⓔ ゴートの森
- Ⓕ サイスの港町
- Ⓖ 魔法使いの家
- Ⓗ サイスの灯台



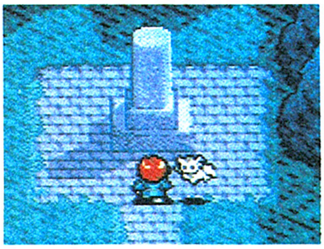
ADVENTURE GUIDE 1
初めての冒険

ブルグの村→白竜の洞くつ



ブルグの村　長いあいだの夢が、ついに現実に

アレスはいつものように、ドラゴンマスター・ダインの墓参りに来ていた。ダインのように世界中を冒険してみたいと思いながら。アレスのケンカ友だち、ナルも、そのことは知っている。アレスとナルは、祭りの歌の練習のため、ルーナの待っている泉へ向かうが、その途中でラムスと会う。ラムスは、白竜の洞くつへ竜のダイヤを取りにいこうとアレスを誘うのだった。



ブルグの村にあるダインの墓から、物語は始まる。



アレスの考えていることは、ナルはなんでも知っているようだ



村長の息子でありながら、村人にはあまり評判の良くない、アレスの友人、ラムス

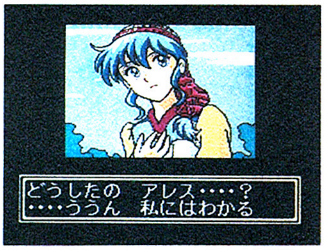
ルーナにバレちゃった

泉に着くと、いつもと変わらぬルーナが待っていた。ルーナは歌の練習を始めるが、アレスの琴のしらべがいつもと違うことを敏感に感じ取り、アレスを問い詰める。白竜の洞くつにいくことを知ると、最初は反対するが、結局は自分もいっしょについていくことにした。



村のすぐとなりの泉で待っていたルーナ。アレスのことをいつも心配している

武器屋リスト	
短剣	100
ショートソード	500
スリング	100

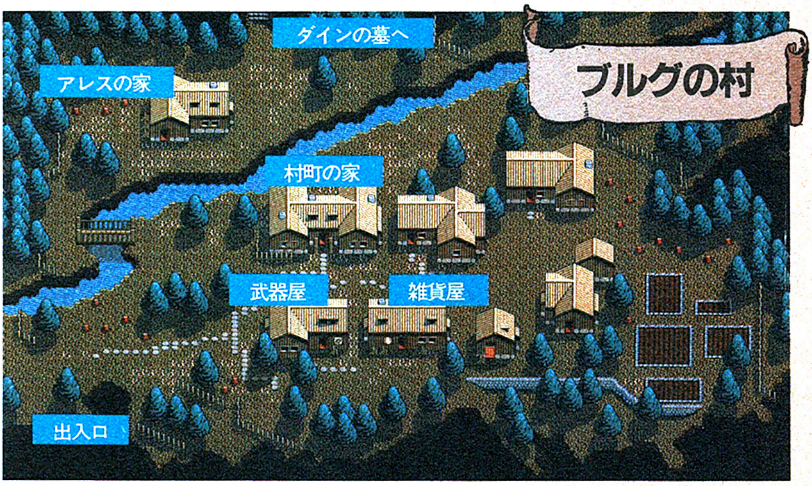


隠しごとをしても、ルーナにすぐバレてしまう



とうとうルーナもいっしょについてくることになってしまった

雑貨屋リスト	
布の服	90
旅人の服	230
さわやかの葉	80
おべんとう	30
清めの水	10

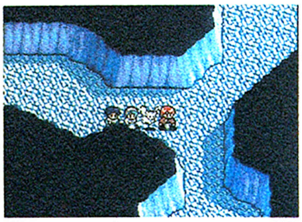


白竜の洞くつ　期待と不安を胸に白竜の洞くつへ

アレスたちは、白竜の洞くつへと向かった。初めは大きな氷が邪魔で入れないが、ラムスの家から炎の指輪を持ってくれば入れるようになる。ここではモンスターとの戦闘に慣れておくといい。

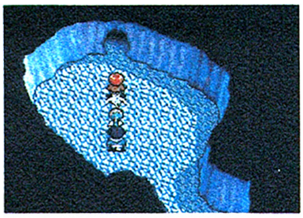


ようやく白竜の洞くつまで来たのに、また戻るハメに…


初めての洞くつにしては、かなり広いように感じられる

白竜ファイディとの対面

アレス、ナル、ルーナ、ラムスの4人は、地下3階に棲む、白竜ファイディと対面した。ファイディはアレスに竜の指輪を渡し、もっと成長して自分に会いにくるようにいい渡す。ラムスも竜のダイヤを手に入れることができた。こうして、アレスの小さな初めての冒険は、無事に終わり、4人はブルグの村へ帰った。


とうとう地下3階、白竜の部屋の前までやってきた4人



ついに白竜ファイディ登場。見た目はかなり怖い感じがする

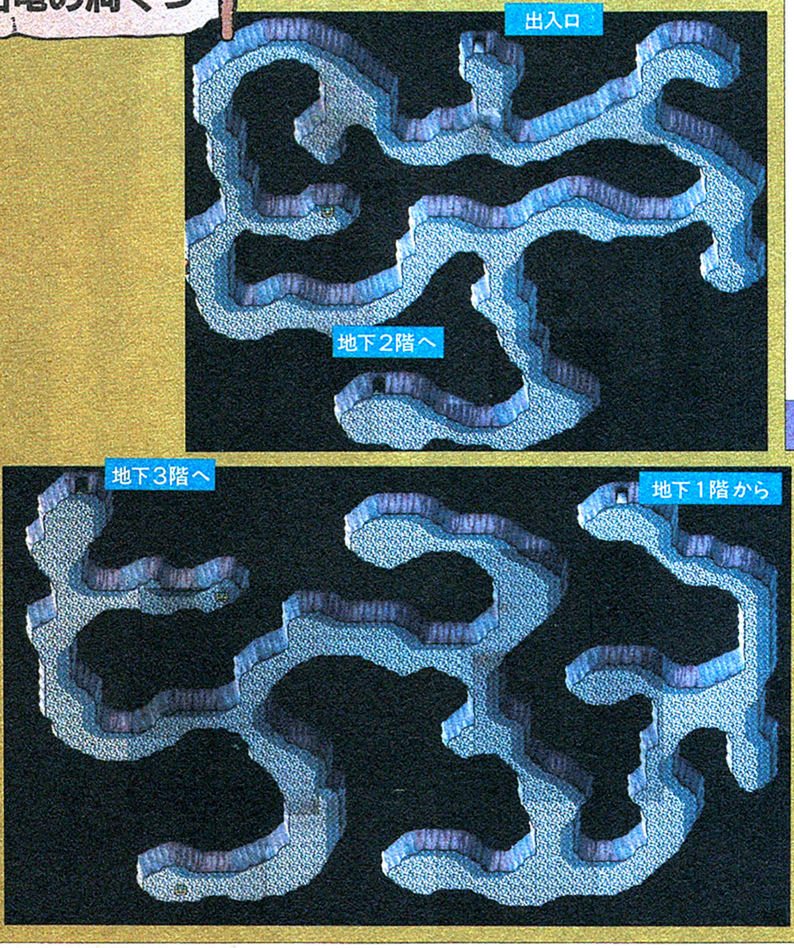

話してみると、恐れることはない、気のいい竜だとわかる



ファイディに、広い世界を見てみることをすすめられるアレス

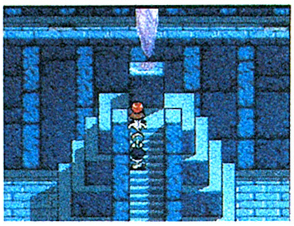
白竜の洞くつ

上：地下1階　下：地下2階



この部屋はなに？

白竜の洞くつの地下3階には白竜ファイディのいる部屋と、もう1つ部屋がある。不思議な石のようなものが浮かんでいるが、現時点では関係ない部屋なので、さっさと素通りしてしまおう。


なんだか気になるが、無視して先へ進もう

地下3階



ADVENTURE GUIDE 2

港町サイスへ

木こりの家→ゴートの森→サイスの港町→魔法使いの家→サイスの灯台



木こりの家　木こりのオノを取ってこよう

村へ帰ったアレスたちは、ダイヤを売るために村の雑貨屋へと向かうが、ダイヤが立派すぎて売ることができなかった。メリビアなどの大きな街なら売ることができるとわかると、4人はメリビアへ向かうことを決意する。



⬆ファイディに言葉をもらい、アレスたちはブルグへ

大陸へは船で

メリビアはカタリナ大陸にあるため、船で海を渡らなければならない。船はサイスの港町からしか出ていないため、まずはホンメル島の南、サイスの港町へいくことになった。



⬆ブルグの村の雑貨屋では、買ってもらえない



⬆4人はメリビアへ向かうため、ブルグの村を再び後にした

橋が壊れて渡れない

サイスの港町に行くには、ブルグの西の川を渡らなければならないが、その橋が流されてしまい、渡れない状態だった。



⬆唯一の橋が流されてしまい、向こうへ渡れなくなってしまった

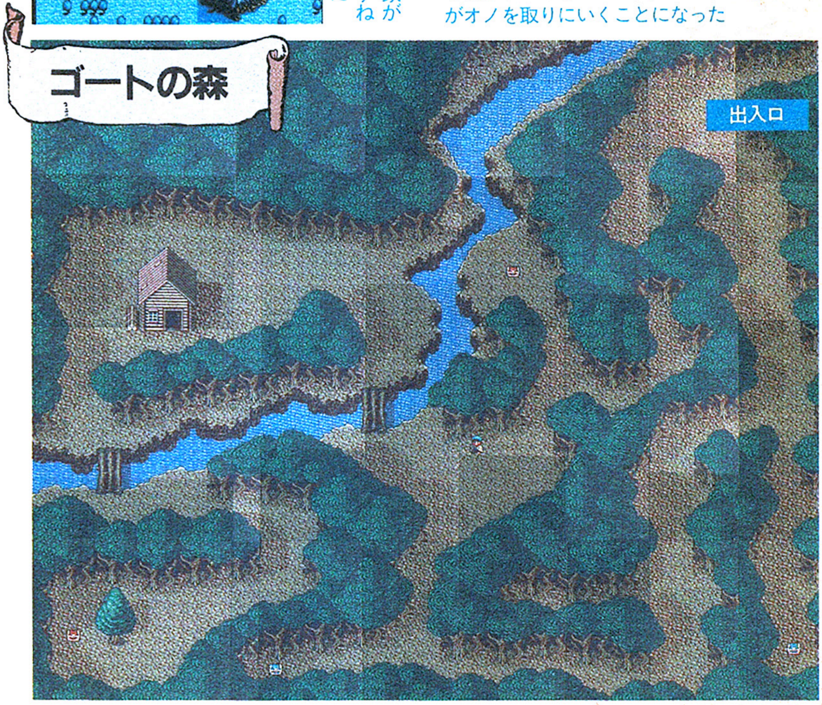

⬆橋の近くに小さな家がある。とりあえずたずねたら木こりの家だった



⬆木こりは、道具のオノがなくて、ふてくされている



⬆橋がかからなくては困るので、アレスたちがオノを取りにいくことになった



ゴートの森　橋を直してもらってサイスへ出発

橋の近くに家があるので入ってみると、そこは木こりの家だった。木こりのオヤジは、ゴートの森に忘れてきたオノがあれば、橋を直すことができるそうだ。しかし、ゴートの森にはモンスターが出没し、危なくて取りにいけないのだ。



↑ゴートの森は、川に沿って北に進めばすぐに見つかる

謎の旅人、レイク・ボガード

アレスたちは、木こりのオノを取ってくるため、ゴートの森へ向かった。さほど広くもない森だが、モンスターがかなり出現するので、なかなか進めない。その森の中に、レイク・ボガードという1人の旅人がいた。話しかけても、レイクはただ豪快に笑うだけだった。



↑ただ一人、森にたたずむこの人はいったい？



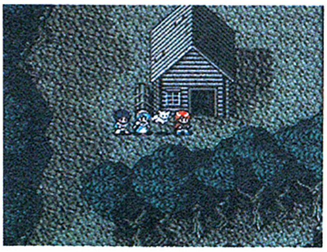
↑名前はレイク・ボガードというらしい。でも、こんなところで何やってるの？



↑何をいっても、豪快に笑うばかりのレイクだった

オノをさがせ

ゴートの森の中には小さな小屋があった。入ってみると、机の上には大きなオノが置いてあった。木こりが忘れたというのは、このオノのことだ。



↑森のはじっこにある小さな小屋。オノはここだ



↑さて、早くこのオノを、木こりのオッチャンに渡して、橋を直してもらおう

橋を直してもらう

ゴートの森で手に入れたオノは、さっそく木こりに渡してあげよう。木こりは喜んで、すぐに橋を直しにいってくれる。これでサイスにいけるようになる。



↑木こりも喜んでくれた。早く橋を直してね



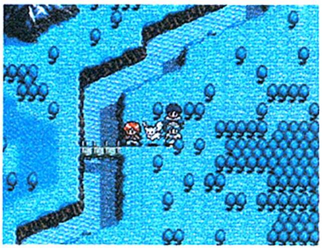
↑木こりの家で待っていてもしょうがない。ここはブルグの村に戻るとするか

いったんブルグの村へ

橋が直るまで時間があるので、いったんブルグの村まで戻ることになった。ラムスはメリビア行きを両親に報告するため、家に帰っていった。アレスたちも両親に報告することにした。メリビア行きを報告すると、父親からはサイスの友人へ宛てた手紙を、母親からはお金をアレスたちに渡してくれた。



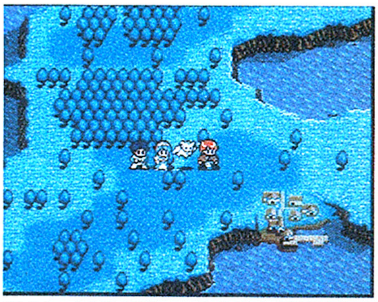
↑父親から、サイスの友人へあてた手紙をもらった。これですぐに船に乗れるかな



↑橋が直っているぞ！　これでサイスに行けるように

いよいよ港町サイスへ

両親への報告も済み、いよいよサイスへ向かうことになった。ブルグの村の出入口でラムスと合流し、4人はサイスへ出発した。さっきまで真っ二つだった橋も、もと通りに直っている。オノを取ってきたかいがあったというものだ。橋を渡り、そのままずっと南下していくと、サイスの港町が姿を見せてくる。



↑ホンメル島で唯一、カタリナ大陸に船を出している町、サイスへ到着

サイスの港町　アレスを待つさまざまな難関

ホンメル島の南に位置する港町、サイス。カタリナ大陸に渡るため、アレスたちは、この町にやってきた。しかし、また問題が起こっているようだ。なんと、大陸へ渡るための船が、いまは出ていないようなのだ。さっそくだが、その理由を調べてみよう。



橋が直って、やっとここまで来ることができた



ちょっと気になる発言だな。いったい今はなにが起こっているんだろう

船が出ない理由は?

まずは船着き場や、船宿などで情報を集めよう。船の船長に話を聞くと、航海には欠かせない海の地図、海図がないため、船が出せないという。なんでないかは、教えてはくれなかった。そこで、ほかの人に話を聞いてみた。すると、船長がバクチに負けたため、海図を取られたらしい。困った船長だ。



海図ってのがないのか。なんでないのかな



この人のいうとおり、なんで海図を渡しちゃうの

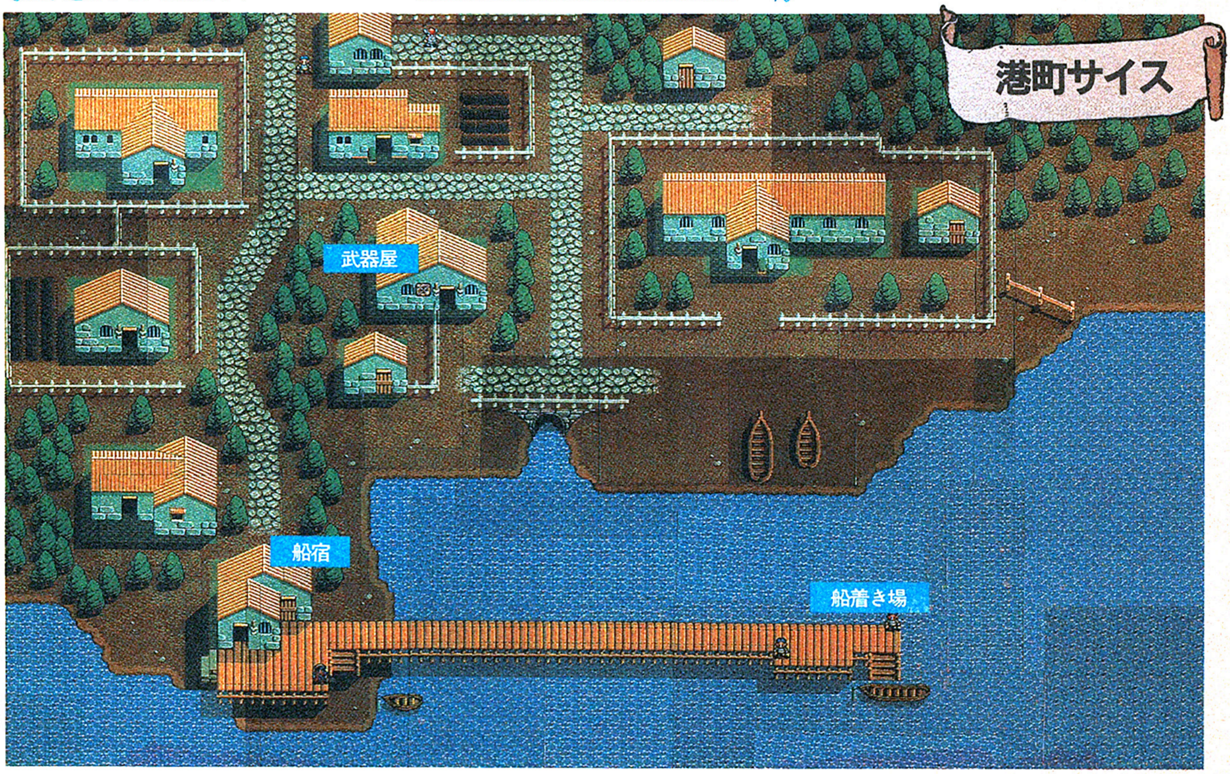
新しい仲間

船宿の人たちに話を聞いてみると、海図を持っているのは、サイスの北の森に住む、魔法使いだということがわかる。この魔法使い、なにか便利な道具と交換ならば、海図を渡してくれるらしい。そんなとき、魔法ギルドからやって来た少年、ナッシュと出会った。



言葉遣いのせいか、なんか、あんまり好きになれないタイプのナッシュだ

武器屋リスト	
杖	300
短剣	100
ショートソード	500
アクス	1500
ダーツ	280



魔法使いの家 サイスの灯台

まだ見ぬ大地へ出発

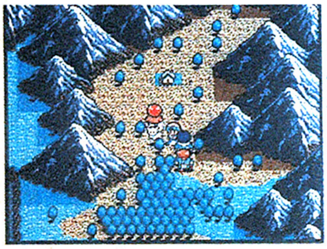
ナッシュは自分の持っている水流の杖との交換ならば、海図を渡してくれると話し、いっしょに魔法使いの家までいこうと相談してくる。アレスにとっても海図は必要なので、この話に乗り、ナッシュとともに、魔法使いの家に出発した。



↑それそれ！　それを渡して、さっさと海図を取り戻そうじゃないか

海図を取り戻せ

魔法使いの家は、サイスよりはるか北にある。かなりの道のりだが、無事に着くことができれば、水流の杖と交換で、海図を取り戻すことができる。



↑山の中にポツンと建っている家が魔法使いの家だ



↑いかにも魔法使いが住んでいるって感じだね



↑ヤッパリ！　少しもったいないが、今は海図のほうが大事だもんな

まだ船が出せない

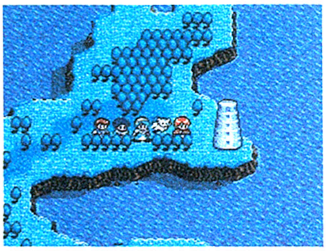
無事に海図を取り戻すことができたならば、サイスの町の船長に渡してあげよう。船長はさっそく船出の用意をしようとするが、またアレスたちの前にやってきた。今度は、灯台の火が消えているために出航できないという。こうなったら、自分たちで灯台の火をつけてしまおう。



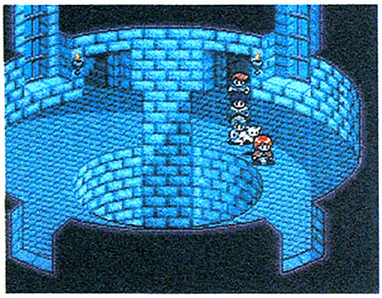
↑またか。しょうがない。こうなったら、最後まで面倒見てやろうじゃないか

灯台に火を灯せ

灯台は、サイスの少し上のほうにあるので、まず迷うことはないだろう。灯台のなかに入ってみても、登りと下りの階段が１つずつで、非常にシンプルな造りになっている。しかし、灯台の中ではモンスターが出没するので、けっして油断せずに登っていこう。最上階に着けば、あとは船長に預かった火打ち石で、灯台に火をつけるだけだ。



↑これがサイスの灯台、サイスの目と鼻の先だ



↑灯台の内部は、目をつぶっても歩けるくらい、単純な構造になっている

すべての準備が完了

灯台に火をつければ、とりあえずここには用はない。サッサとサイスへと戻ろう。船長に報告すると、かなり感謝され、さっそく出航の準備をしてくれる。海図も取り戻したし、灯台にも火をつけた。これで、船が出るための準備はすべて整ったというわけだ。あとは、船が出るのを待つばかりとなった。



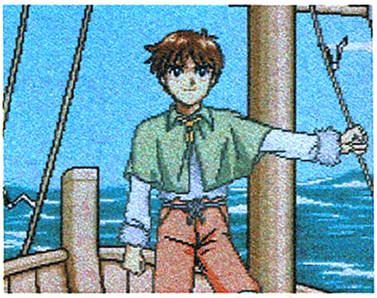
↑ルーナも喜んでくれているのかなぁ

希望の船出

いよいよ出発のときがせまってきた。船も船着き場に用意され、アレスたちを待っている。アレス、ナル、ラムス、ナッシュの４人の次の目的地は、アレスにとってはまだ見たこともない、カタリナ大陸。その自由都市メリビアだ。アレスの冒険は、メリビアから本格的に動き始めていくのだ。



↑すべての用意が整ったぞ。いよいよメリビアへ向けての出発が近づいた



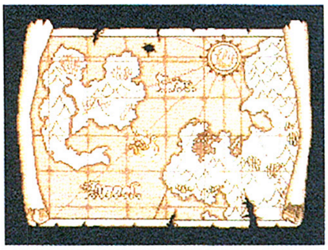
↑海風を体に受けて旅立つアレス。アレスの冒険は、いよいよ本格的に動きだした

第2章 未知の大地・カタリナ大陸

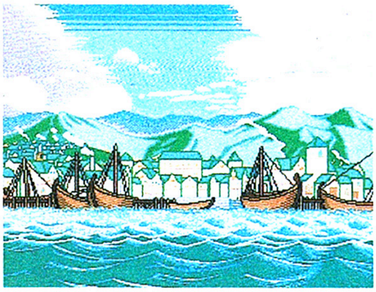
アレスの本格的な冒険の最初の舞台が、このカタリナ大陸だ。ホンメル島と比べても、かなり広い。このカタリナ大陸を舞台として、アレスはさなざまなことを数人の仲間たちと経験し、やがて、自分の冒険の、真の目的を知ることになる。

アレスが初めて見る広大な大地

アレスの次の目的地である、カタリナ大陸。ホンメル島と比べると、かなり広く感じるだろう。実際に、街や村などのポイントはカタリナ大陸全土に散らばっていて、１つ１つまわって歩くにしても、かなり時間がかかる。しかし、今どこにいるのか判らなくなってしまうということはほとんどない。迷いそうでも、街道に沿って歩いていけば、簡単に目的地に着くことができるだろう。



⬆このマップで、ホンメル島との位置関係がわかるかな

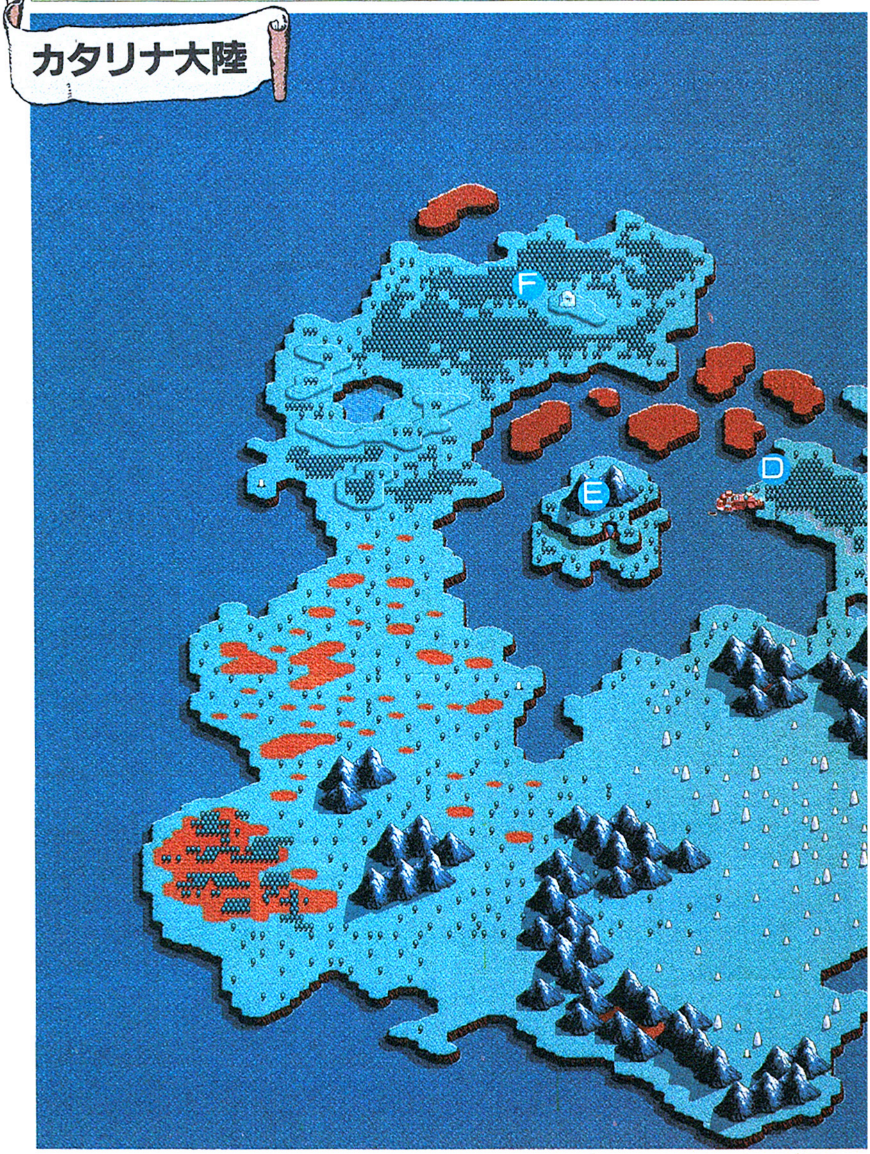


⬆メリビアの外観。何隻もの船が停泊して、いかにもにぎやかそうだ



⬆しばらくのあいだ、このメリビアが、冒険の舞台となるだろう

A 自由都市メリビア	E ランの島
B 転送の泉	F アルテナの神殿
C ナンザスの関所	G アルテナの大神殿
D ランの村	H 女神の塔



女神の住む土地

カタリナ大陸のほぼ中央には、女神の塔と呼ばれる、高くそびえる塔がある。この塔には、その名の通り、女神アルテナが住んでいるといわれている。



高くそびえる女神の塔。本当に女神アルテナが住んでいるのかな？

自由都市メリビア

カタリナ大陸でいちばん大きく、そして栄えている街が、アレスのカタリナ大陸での最初に立ち寄る、自由都市メリビアだ。この街を治めるのは、かつての4大英雄の1人で、獣人でもあるメル・デ・アルカークだ。そのためか、街には獣人の姿がかなり目につく。



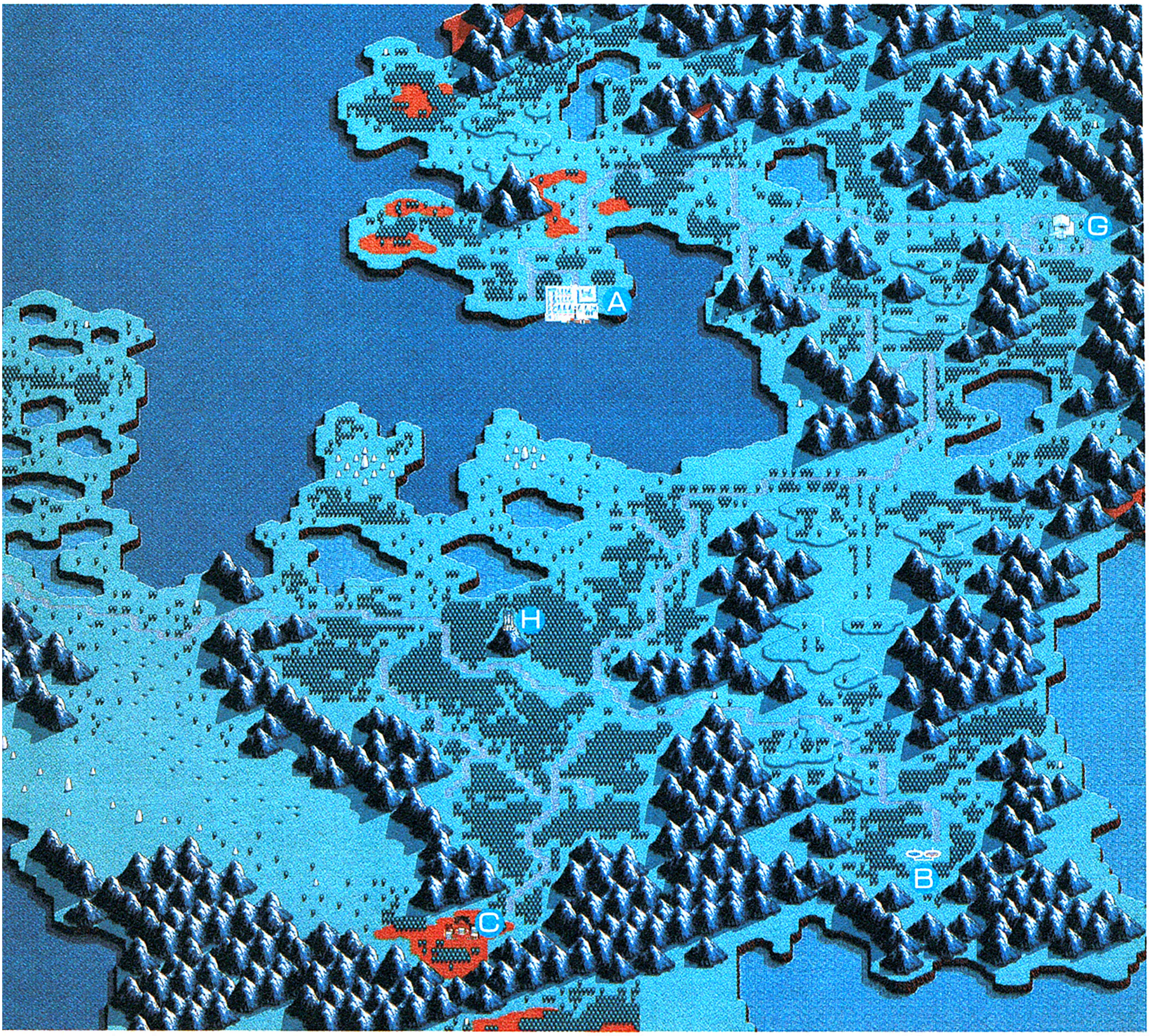
さすがは自由都市。みんなイキイキとしているね



4大英雄の1人か。一度会ってみたいな



なかなかに威厳があるね



ADVENTURE GUIDE 3

メリビアでの出来事

自由都市メリビア→黒バラ通り→地下水路



自由都市メリビア　人間と獣人が共存する街

サイスから船で着いたのは、カタリナ大陸でもかなりの大きな街、メリビアだ。メリビアに着くと、ナッシュはサッサと別れてしまうし、ラムスは早くダイヤを売りたくて、アレスをせかす。せっかく新しい街に来たんだから、まずはゆっくりと、街を見てまわろう。さすがにブルグやサイスとは規模が違う。お店にも、かなりの品が並んでいる。また、いちばん目をひくのは、この街を治める、メル提督の大きな屋敷だろう。



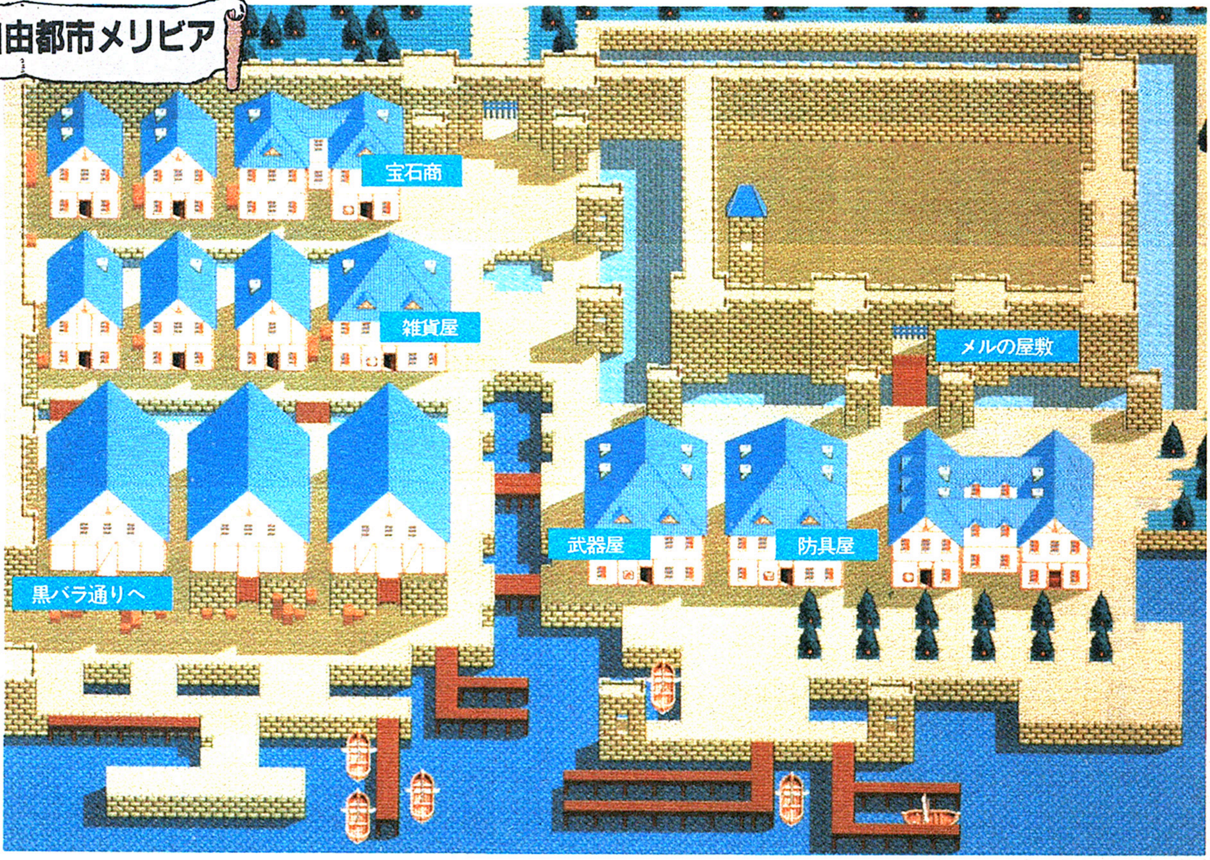
●街の中には、かなりの獣人が混じっている

防具屋リスト	
旅人の服	230
皮の服	550
皮のよろい	1700
こうらのよろい	2700
かぶと	120
皮のこて	90
木のたて	230

雑貨屋リスト	
さわやかの葉	80
やわらぎの葉	50
いこいの葉	100
おべんとう	30
バンダナ	12
手袋	50

武器屋リスト	
ショートソード	500
サーベル	2500
アクス	1500
クロー	1000
ダーツ	280
弓	700

自由都市メリビア



黒バラ通り　魔法使いたちの集まる通り

さて、ひととおり街を見てみたら、ダイヤを売りにいこう。この街には、宝石を専門に扱うお店があった。アレスたちはここでダイヤを売ることにするが、このお店の評判が悪いのが気になるなぁ。



ダイヤを売りたいけれど、宝石商ドロスの評判があんまりよくないなぁ

ダイヤを売るが…

この宝石屋でダイヤを見てもらうと、なんと4千Sの値がついた。アレスたちは売ることに決めるが、お金を取りにいくと、店の奥に消えた主人のドロスが帰ってこない。どうやらだまされたようだ。



なんだかイヤな予感がしてきたぞ。大丈夫かな



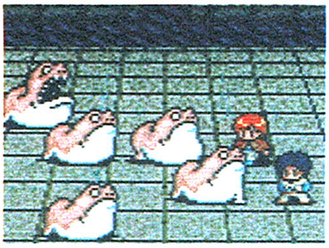
やっと気が付いたの。もっと早く気付いてよ



くそう！　まんまと逃げられたか。ここはひとつ、追いかけるしかないね

地下水路は強敵ばかり

ドロスのあとを追って店の奥に入ってみると、そこは地下水路になっていた。そこにいた番人に聞くと、ここのモンスターは、魔法攻撃でしかダメージを与えられないものらしい。



地下水路の敵には、肉弾戦はあまり効果がない

黒バラ通りへ

アレスたちはナッシュに協力してもらおうと、黒バラ通りへ向かった。そこの魔法屋にナッシュはいた。事情を話すと、ナッシュはアレスに魔法使いになるように勧める。その魔法屋は、人から魔法の力を引き出すお店だったのだ。



右を見ても、左を見ても、魔法使いばっかりだ



ここまでいわれるなんて。大きなお世話だ！



やったぞ！　ついに魔法を使えるようになった。これで戦いが楽になるぞ

再度、地下水路へ

アレスはその魔法屋で、見事魔法使いになることができたが、ラムスには魔法の才能がないことがわかった。魔法が使えれば、地下水路のモンスターも怖くない。アレスは再度、地下水路へドロスを追っていくことにした。



なんといわれようとも、自分で取り返すからね



道具屋リスト	
星の光	50
白銀の光	120
光のバリア	740
ローブ	1000
清めの水	10
お守り	1000

地下水路 魔法使いになって初めての戦い

この地下水路はそんなに大きくはないのだが、かなり入り組んでいて、歩く距離はけっこうある。それに加えて、モンスターがよく出てくるので、なかなか先に進めない。そのモンスターたちとの戦闘も、アレスの覚えたての魔法では、かなり苦戦をするはずだ。



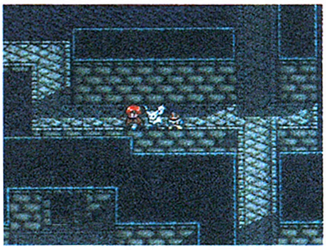
今回はナッシュは手伝ってくれない。冷たいのね



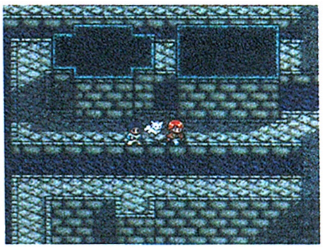
そんなこと知ってるよ。魔法も使えるし、今度こそはドロスを捕まえてやるよ

複雑な地下水路を抜けて

この地下水路はかなり入り組んでいて、非常に歩きにくい。また、見た目では通れそうにない通路でも、通れるようになっているため、迷いやすいところだ。この地下水路をなんとか抜け、地下2階への階段に着き、階段を下りようとすると、いきなり巨大な敵が襲ってくる。こいつを倒せば、ドロスはすぐそこだ。



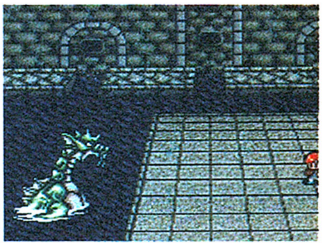
よく敵が出てくるので、残りのHPには注意しよう



こんなところ？　と思えるようなところも通れる

ついにドロスをつかまえた

地下2階で、ついにドロスを追い詰めた。ドロスは約束の4千Sを持っておらず、全財産だという3千Sをアレスに渡し、そそくさと逃げていった。アレスはやっとのことで、お金を手にいれた。



ボスが出現。こいつを倒して、ドロスを引きずり出せ



しかたがない。これくらいでかんべんしてやろう

この人はだあれ？

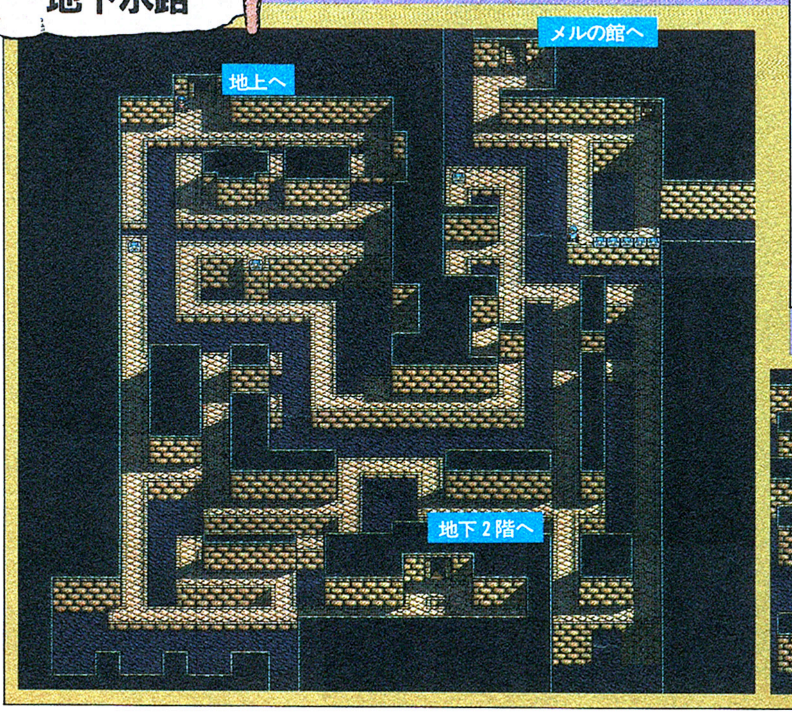
メルの館からしか来られない通路に1人の男がいる。名はクライサ。サイスでイカサマを使い船長から海図を取り上げた男だ。話しかけると、いきなりブラックジャックの勝負をいどんでくる。



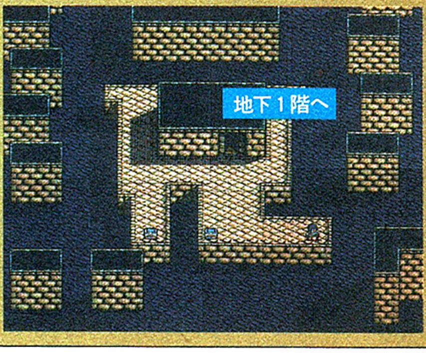
最後の勝負だけは、イカサマをしてくる

地下水路

地下1階



地下2階



自由都市メリビア　仲間との出会いと別れ

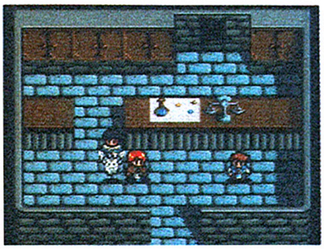
地下水路を出てくると、そこにはナッシュが待っていた。ナッシュの話では、アレスは魔法の才能があるので、自分と一緒にヴェーンで魔法の勉強をしないかというものだった。



ラムスがいつもとは変わった雰囲気だ。いったいなにがいいたかったのかな

ラムスとの別れ

アレスがナッシュの話を受けると、ラムスはここで別れるといいだした。魔法の才能のない自分は、これ以上の冒険は無理だという。ラムスは、自分のやるべきことを捜して動きだした。



ナッシュが外で待っていた。アレスを誘いにきたのだ



ラムス、そんな悲しいこといわないでくれよ



とうとうラムスとはここでサヨナラだ。しかし、笑顔で送ってあげよう

ヴェーンに向かって

ラムスと別れ、魔法の本格的な勉強のために、ナッシュとともにアレスはヴェーンへと向かうことになった。ヴェーンへは転送の泉を使うので、とりあえず転送の泉へと向かうことになる。



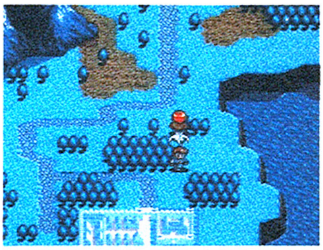
さすがメルさま。あんな男は、このメリビアにいないほうがいいもんね



ヴェーンにいくため、まずは転送の泉を目指して新たな出発だ

転送の泉

転送の泉はメリビアのはるか南にあるが、街道に沿っていけば、簡単に着くことができる。転送の泉に着いても、すぐにはヴェーンへは入れなかった。ナッシュの話だと、ヴェーンに入るには、試練の洞くつで、魔法の力を試され、その洞くつを抜けた人だけが、ヴェーンへ入ることができるのだそうだ。



メリビアを後にして、いよいよ新しい冒険だ



ここが転送の泉だ。少し注意しないと、見落とす可能性があるかもね

ヴェーンにいく前にちょっと寄り道

いきなりヴェーンに向かってもおもしろくないので、少しだけ寄り道をして、カタリナ大陸を探索してみよう。まず、メリビアの東には、アルテナの大神殿がある。ホンメル島にあった小さな神殿ではなく、もっと規模の大きい神殿だ。ここでは神官の育成もおこなっている。また、女神の塔や、ナンザスの関所に足を伸ばしてみるのもおもしろい。時間はタップリあるんだから。



アルテナの大神殿。なかなかに立派な建物だね



ここはナンザスの関所だ。でも、いまはあまり関係がないのだ



ここでは体を回復してもらったり、寄付もすることができるぞ

ADVENTURE GUIDE 4

空中に浮かぶ都市ヴェーン

試練の洞くつ→魔法都市ヴェーン→魔法ギルド



試練の洞くつ　ヴェーンに入るための試練

地上の転送の泉からは、まず、この地下3階に送りこまれてくる。ヴェーンへの第1歩だ。ここからどんどん上の階へ上がっていくが、この洞くつでは、かなりキツい試練がたくさん待っている。



魔法使いになったばかりのアレスには、ちょっとムリ?



試すっていったって、どんな方法かな

魔法しか効かない敵たち

試練の洞くつは3階層からなり、下から上がっていく洞くつだ。上の階に上がるほど広く、そして複雑になっていく。しかし、最大の試練はなんといっても、ここに登場するモンスターは、魔法による攻撃しか効果がないということだ。しかも、この洞くつではアレス1人で突破しなければならない。



よーし！　これまでの冒険の経験を活かして、絶対に突破してみせるぞ

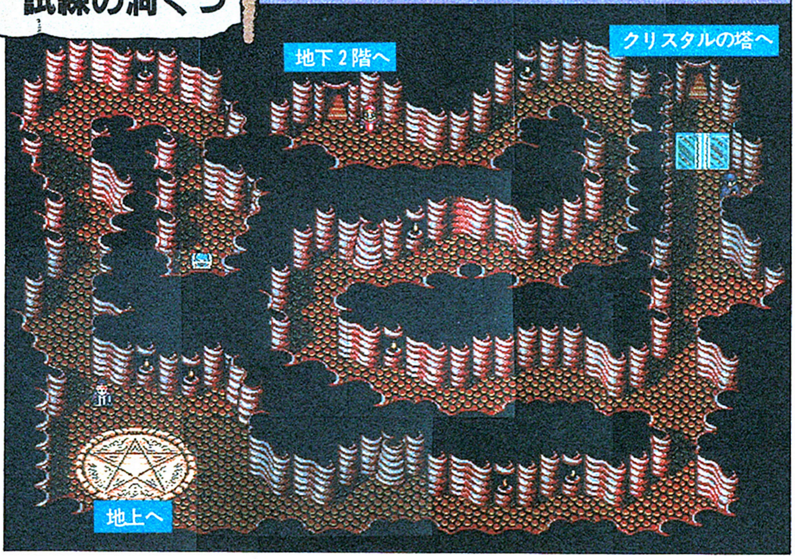


魔法攻撃に弱くても、覚えたての弱い魔法では、苦戦するのは必至



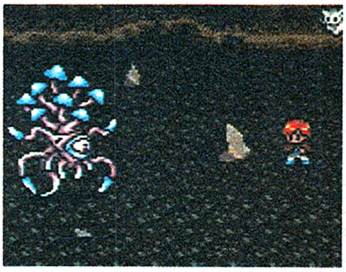
守護者を倒して、次の階へレッツゴー

試練の洞くつ　地下3階



各階に守護者が

この試練の洞くつには、各階を護るかのように、決まった場所にモンスターが出現する。出現する場所は、上がる階段の近くだ。この試練の洞くつでは、2種類の守護者的モンスターが登場する。そのほかに出現するモンスターより、格段に強いのはいうまでもない。



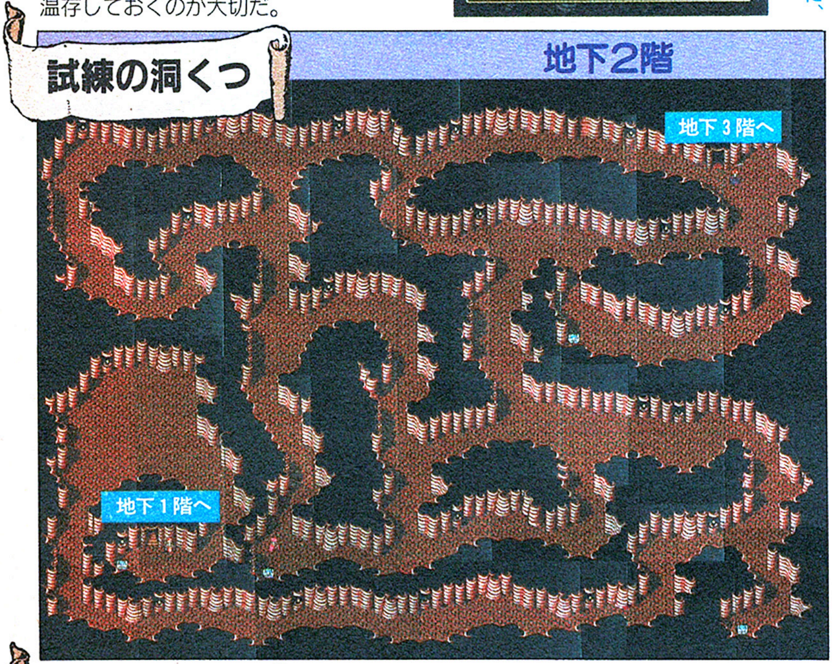
かなり強いので、戦うときは、絶対に油断はしないこと

試練の洞くつ　洞くつを抜ければヴェーンに

地下2階、そして1階と、どんどん複雑になっていく。また、モンスターもどんどん出てくる。こんな状態では、いくらHPやMPがあっても、とうてい間に合わない。そこで、この試練の洞くつでは、なるべく戦わずに、敵と遭遇したら逃げるようにしよう。できるだけ体力を温存しておくのが大切だ。



ここまででも大変なのに、もっとつらくなるなんて





迷子もいっぱい

ヴェーンに入るため、この試練の洞くつに挑戦する人はかなりの人数になっているが、全員が脱出できたわけでもない。途中であきらめる人や、外に出られなくなった人もいる。そんな人たちを、この洞くつ内で見ることができる。



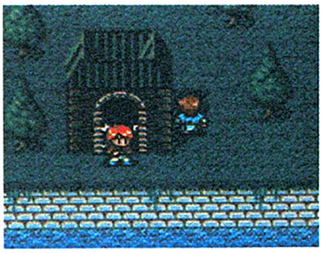
よくこんなところに5年も住んでいたよね

ついにヴェーンへ

試練の洞くつを抜け、自分の魔法の力を認めさせれば、次はいよいよ魔法都市ヴェーンにいくことができる。洞くつの出口では、ナッシュがヴェーンの人間として、出迎えて歓迎してくれる。



つ、ついにヴェーンに入ることができる

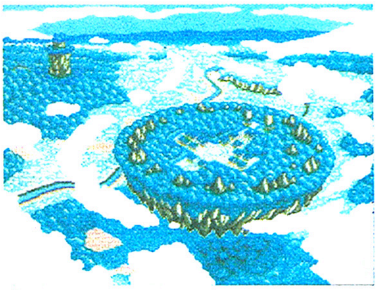

出口では、ナッシュが出迎えてくれるぞ



世界の魔法の中心だなんて、我ながら、スゴイところに来ちゃったな

魔法都市ヴェーン　魔法が支配する空中都市

空中に浮かぶ大地に造られた、魔法によって成り立っている街、それが、このヴェーンだ。ここに住む人々はすべて魔法ギルドに加入しており、そのもとで各活動をおこなっている。この魔法ギルドを統括しているのが4大英雄のうちの2人、宰相ガレオンと当主レミリアだ。この2人は、魔法都市を統括するにふさわしい強大な魔法力を持っている。



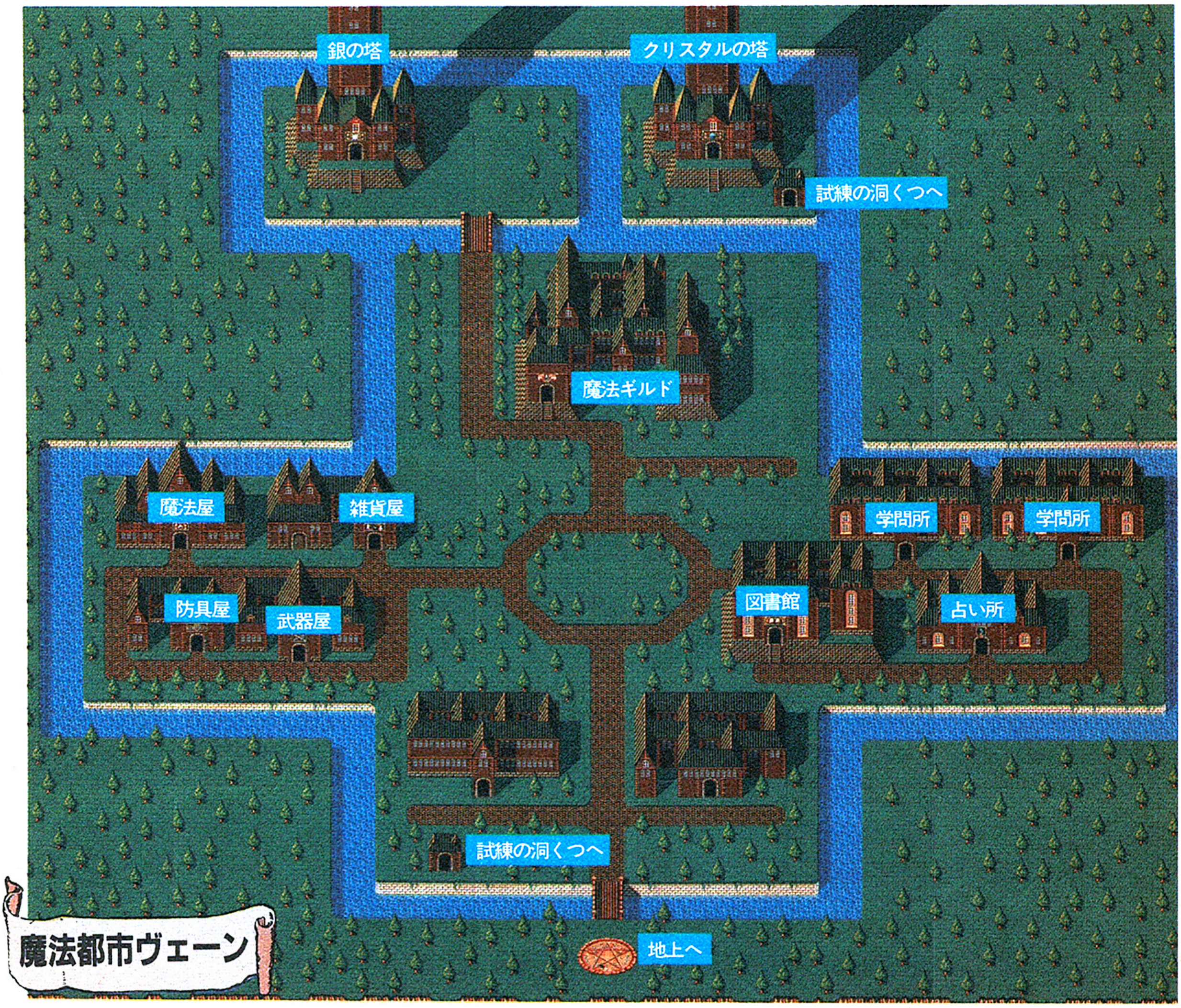
⇧空中に浮かぶ都市、ヴェーンだ

武器屋リスト	
サーベル	2500
ロングソード	4500
フレイムの杖	4000
フリーズの杖	1000
ダーツ	280
弓	700

雑貨屋リスト	
やわらぎの葉	50
いこいの葉	100
スペシャルランチ	100
ミントの葉	30
みたまの笛	200
手袋	50
ミアのブロマイド	300

防具屋リスト	
ローブ	1000
サークレット	100
皮のこて	90
腕輪	300
マジックローブ	6200

魔法屋リスト	
雲のしずく	450
虹のしずく	500
太陽のしずく	1300
光のバリア	740
力のバリア	1500
星の光	50
白銀の光	120
お守り	1000
みなぎりの指輪	650



魔法ギルド　アレスに新たなる試練が

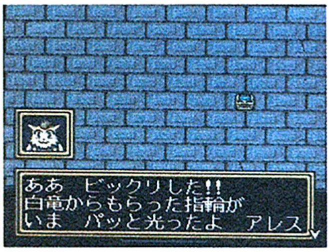
無事に試練の洞くつを抜けたアレスはナッシュより、早く学問所に入ることをすすめられる。学問所に入らなければ、魔法の勉強はおろか、このヴェーンにもとどまることはできないらしい。



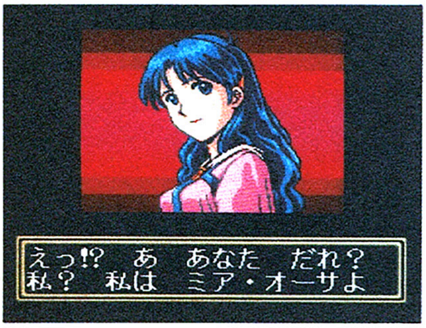
なんにも知らない街なのに、そんなこといったって

銀の塔で…

アレスはさっそく学問所を捜すが、初めての街で、右も左も判らない。ウロウロしているうちに、銀の塔と呼ばれる塔まで来ていた。銀の塔に入ってみると、レミリアの娘、ミアの姿があった。



白竜にもらった指輪には、もっと秘密がある気がする



こんなところで女の子に会えるなんて。ズッと１人だったから、寂しかったんだ



それは心配だね。気を落とさないでね

学問所に入れない

アレスは学問所を見つけ、入会しようとするが、どこの学問所でも断られてしまう。そんなとき、ナッシュのことが頭に浮かんだ。ナッシュに頼めばなんとかなるかも知れないからだ。



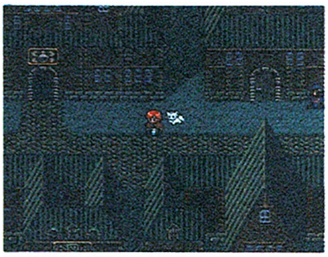
なにも、そこまでいわなくてもいいんじゃない？



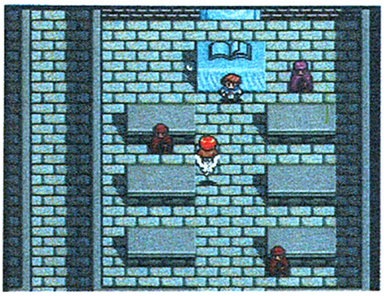
そこをなんとか、入れて下さいよ

ナッシュはどこに

ナッシュはガレオンの弟子と聞いていたので、ガレオンのいる魔法ギルドへいってみると、予想どおり、ナッシュがいた。アレスは、どこの学問所でも断られたことをナッシュに相談した。



あちこち歩きまわったけど、どこにもいないなぁ



いたいた！　やっとこさ見つけたよ

四大英雄の１人、ガレオン

話を聞いたナッシュは、アレスをガレオンに紹介することにした。アレスは、４大英雄の１人、ガレオンと対面する。さすがは、かつて世界を救った英雄の１人、そして、この魔法ギルドの宰相だけあって、なかなかの威厳と風格を持ってアレスに接している。



まさか、ガレオン様がボクに話があるなんて



さすが４大英雄の１人、落ち着いてる

ランの村へ

アレスの魔法力を試すために、ガレオンは１つの試練をアレスにあたえた。ランの村に現れたドラゴンマスターの名をかたる人物を、たとえ本物だったとしても、倒してほしいというものだ。



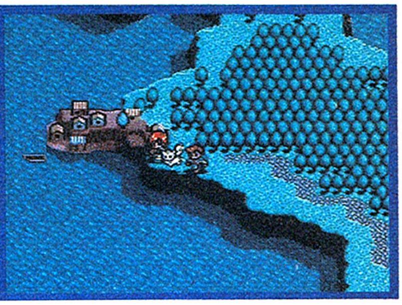
やっとヴェーンに来れたのに、またどっかいくの



しょうがないか。じゃあ、片づけてくるか

ADVENTURE GUIDE 5
偽ドラゴンマスターを倒せ

ランの村→ランの島の洞くつ



ランの村　平和な村にかかった不穏な影をはらえ

ガレオンから試練を受けて、アレスはランの村へ向かう。このとき、ナッシュが仲間になってくれるが、パーティに入れるかどうかは、その人次第だ。ランの村は大陸の外れにある小さな村だ。一見平和そうな村なのだが…。

村長の話は…

まず、この件を依頼してきた村長の話を聞きにいこう。村長はアレスを見て、若い使者なので驚いたようだ。依頼の内容は、近くの島に住みついた、ドラゴンマスターと名乗る悪い魔法使いをこらしめてほしいというものだった。



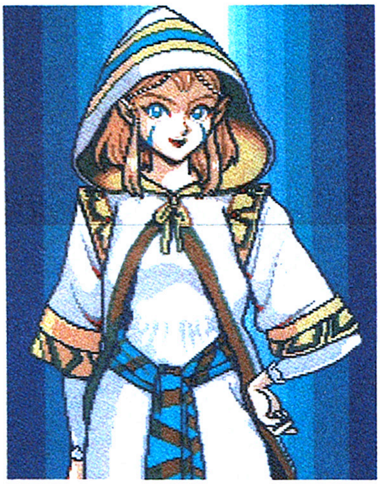
最近、この村にはドラゴンマスターが現れているらしいのだが？



そういうことなら引き受けてあげましょう

ジェシカ登場

村長の家にはアレスの前に、１人の人物が来ていた。彼女の名はジェシカ・アルカーク。４大英雄の１人であり、メリビアを治めるメル・デ・アルカークの１人娘だ。彼女はたしか、アルテナの大神殿で神官の修行をしていたはずなのに、なんでこんなところにいるんだろう。彼女も、魔法使い退治に協力してくれるそうだ。アレスにとっては、心強い仲間になってくれそうだ。



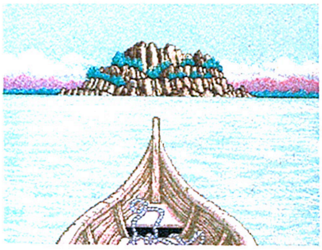
メリビアでメルがいっていた１人娘が彼女。なかなかかわいい娘じゃないか

船でランの島へ上陸

島へは船でしか渡れないのだが、船の主人が怖がって船を出してくれない。それを見たジェシカが、主人にタンカをきった。主人はすっかりおびえてしまい、船を差し出してしまう。なんと、船の舵も、ジェシカがとってくれるのだ。

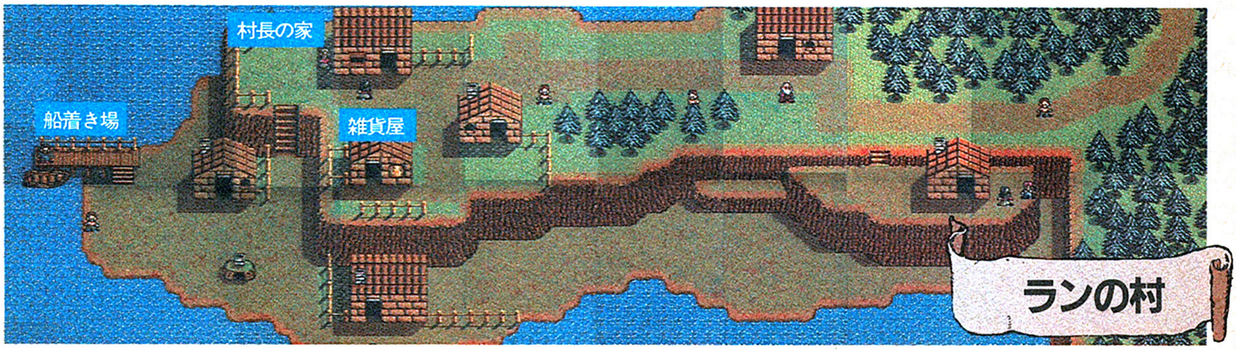


男も顔負けの威勢のよさが、彼女の魅力かもネ



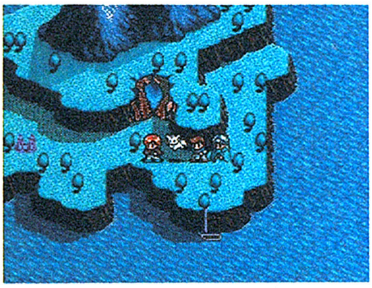
船で湖にある島へ。敵はどんなヤツなのかな

雑貨屋リスト	
やわらぎの葉	50
魚のくんせい	4
おべんとう	30
ニンニク	24



ランの島の洞くつ　ドラゴンマスターは本物か、偽者か

洞くつの中はそんなに広くはないが、かなり複雑な造りになっている。初めてだと、かなり迷いこんでしまうだろう。危なくなったら、いったん村へ帰ってもいい。地下2階は2つに分かれているが、どちらも小さい部屋のようだ。



洞くつが１つしかない小さな島だ

偽ドラゴンマスター発見

下のマップでいうと、地下2階Bに、ドラゴンマスターと名乗る男がいる。話しかけると、いきなりモンスターを呼び出して攻撃してくるが、ジェシカが回復魔法を使って援護してくれるので、今回は思いっきり戦えるぞ。



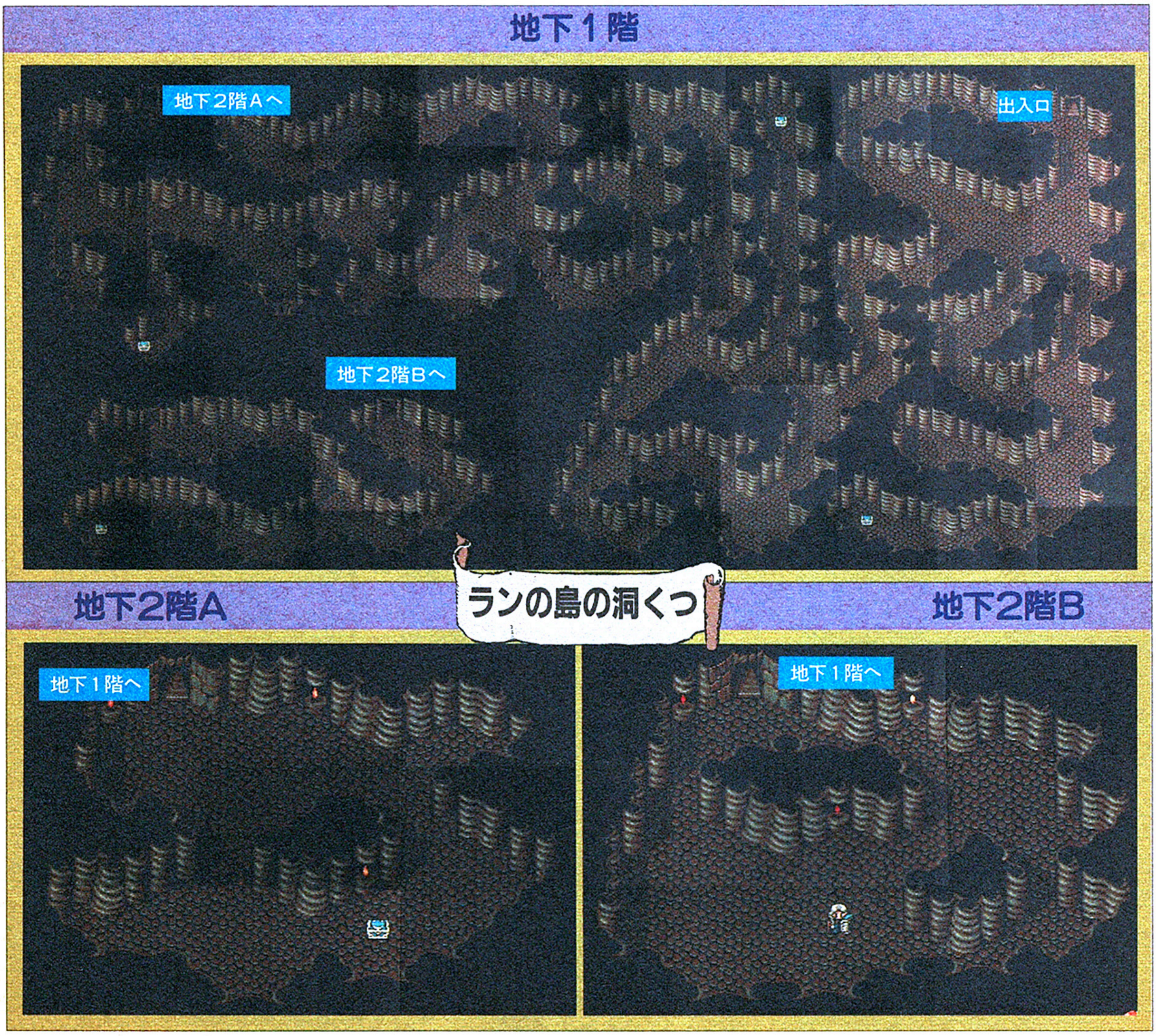
そんなセリフも、あとでいえなくしてやるぞ

ジェシカと別れ、ヴェーンへ

この男の正体は、やはりドラゴンマスターの偽者だった。問題を解決したのち、ジェシカとはランの村で別れ、アレスたちは、ヴェーンへと向かっていった。



せっかく友だちになれたのに、残念



ADVENTURE GUIDE 6
ヴェーンの黒い影

魔法ギルド→銀の塔→クリスタルの塔



魔法都市ヴェーン　ヴェーン内部に不穏な空気が

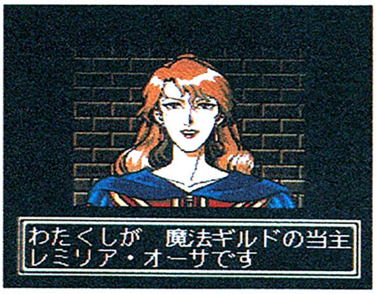
ヴェーンに戻ってきたアレスは、ランの村の事件を解決したことを報告する。ガレオンは約束どおり、魔法ギルドに入れるように、レミリアに話してくれたので、さっそくレミリアに会ってこよう。



長い道のりだったが、やっと入ることができるぞ

四大英雄の1人、レミリア

レミリアに会いにいくと、そこには、レミリアの1人娘のミアもいる。ミアの話だと、最近、レミリアの様子がおかしいようだ。そしてレミリアが現れたが、彼女はアレスを見ると、すぐに捕まえるように、兵士に命令した。



ミアの話では、最近、ようすがおかしいといっていたが、どうなのかな



なんと、アレスはいきなり捕まってしまった

ミアが助けに

レミリアに捕まってしまったアレスだが、すぐにミアとナルが助けにきた。彼女は、母をもとに戻すために力を貸して欲しいと、アレスに協力を求めた。



助けてくれてありがとう。なんでも協力するよ

銀の塔の封印

アレスとミアは、まず銀の塔へ向かった。銀の塔にはアルテナの封印がかかって上の階にいけないが、アレスの竜の指輪の力で封印が解けるのだ。目指すは最上階にある、アルテナの鏡だ。



竜の指輪に、こんな力があったなんて、知らなかった



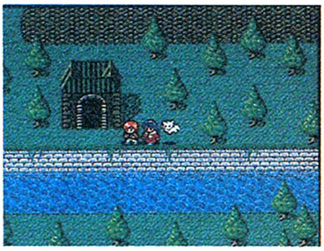
この鏡は本当の姿を映し出す。これで、あのレミリアの正体がわかるぞ

クリスタルの塔へ

銀の塔の中は非常にシンプル。登り下りの階段が1つずつあるだけなので、どんどん上がっていこう。最上階でアルテナの鏡を手に入れたら、今度はクリスタルの塔だ。クリスタルの塔には、試練の洞くつを抜けていかなければならない。試練の洞くつの、地下3階の扉の前まで来た。ミアが呪文のようなかけ声を発すると、扉はあっというまに消えてなくなってしまう。その先はクリスタルの塔までほぼ一本道だ。



試練の洞くつに開かない扉があったけど、それかな?



こんどはミアもいることだし、少しは楽に抜けられる



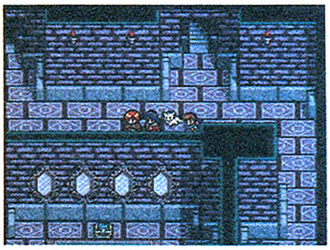
次々に道を開いていくミア。普段の気弱な姿からは想像できないほどカッコイイね

クリスタルの塔　星宮の間での戦い

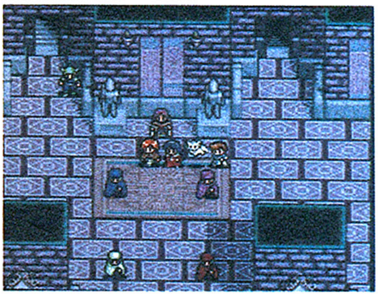
試練の洞くつから出てくると、そこにはナッシュが待っていた。ナッシュを仲間に入れ、クリスタルの塔を上がっていこう。クリスタルの塔も、銀の塔と似たような構造で、迷いそうな場所はない。一気に上がってしまおう。クリスタルの塔の最上階は、星宮の間と呼ばれている神聖な場所だ。そこにはレミリア、そしてガレオンがいる。ミアはレミリアに近づき、アルテナの鏡をかざした。すると、レミリアの姿が、みるみるうちに別人の姿へと変化していった。



ミアにあこがれてるナッシュ。ミアの前でカッコイイところを見せなきゃね



銀の塔と造りは似ている。こんなところで迷うなよ



星宮の間の1つ下、6階には、つねに数人の魔法使いが働いている



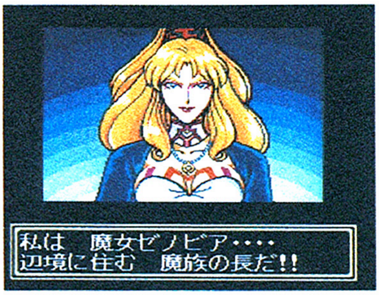
さあ、いよいよ偽レミリアの正体がわかるぞ

魔法皇帝とは

レミリアに化けていたのは、辺境に住む魔族の長、魔女ゼノビアだった。そして、彼女が主とあおいでいる魔法皇帝とは。次々に謎が挙がってきた。



魔法皇帝だって。そいつはいったい誰なんだ



こいつがレミリアに化けていたのか。ここはおまえの来るところじゃない!

本物のレミリアは

ゼノビアはすぐに消えてしまうが、入れ代わるように魔族が攻撃してくる。戦いは楽勝だが、ミアを襲った悲しみは大きい。本物のレミリアはどこに…。



ゼノビアはさっさと逃げて、こいつらが現れた



ガレオンともあろうお人が、その正体に気がつかなかったなんて、信じられない

ガレオンとホンメル島へ

ミアとナッシュは、アレスとはここで別れてしまう。ミアは母が心配で泣き続け、ナッシュはミアを元気づけるために。1人残ったガレオンは、この事件について、ホンメル島の白竜ファイディに意見を聞きたいと言い、アレスは案内を頼まれる。もちろんイヤとはいわないだろう。案内を引き受けると、ガレオンは先にメリビアへと出発した。



もちろん。ボクでよかったら案内しますよ



ガレオンを連れてブルグの村に帰ったら、みんな驚くだろうなぁ

この後の展開は

このあと、アレスはメリビアでガレオンと合流して、ホンメル島に帰ることになる。このあたりから、物語はスピードアップしていく。ゼノビアたち魔族が主と呼ぶ魔法皇帝の正体も、意外なところであきらかになる。アレスも、もっと大きな目的を持ち、世界中を冒険していくことになる。



アレスの冒険は、ここで大きな展開を迎えることになる

第3章 モンスターファイル〔ホンメル島～カタリナ大陸(前半部)〕

長い戦いには避けては通れないものがある。それは何をかくそう下記に表したモンスターたちだ。ここでは、ホンメル島及びカタリナ大陸に登場するモンスターを紹介する。ゲーム中での戦闘シーンは、モンスターやアレスたちが画面の中を所狭しと暴れまくる。

モンスター表　一覧

モンスターたちは、それぞれ違った個性をもっている。剣で切っても、なかなかダメージを与えることができないものから、魔法がほとんど通用しないものまで、多数登場する。そういったモンスターたちを、難なく倒すためにも、下記の表を参考にしてほしい。アレスたちの戦闘のやりかたによって、戦いが有利になったり、不利になったりもするので、前半戦（ホンメル島）でのモンスターたちを相手に、頭脳的戦略プレイを身に付けていこう。戦いは、始まったばかりだ。

ホンメル島に登場するモンスター

ハニー デビル



HP：18	MP：0
攻撃：20	防御：10
速さ：1	耐魔：2
移回：1	攻回：1

名前と姿からして多分、熱帯植物の一種だろう。動きもにぶいので、レベル1でも剣で2回ほどたたけば、簡単に倒せる

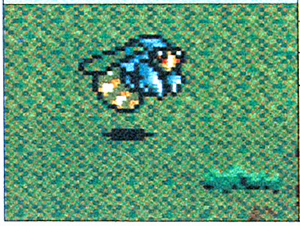
サスカッチ



HP：25	MP：0
攻撃：19	防御：2
速さ：2	耐魔：1
移回：2	攻回：1

見るからにゴリラといった感じだ。攻撃力があるので、序盤で群れをなして出現すると、少々やっかいな敵だ

アーマー ワプス



HP：25	MP：0
攻撃：20	防御：5
速さ：17	耐魔：3
移回：4	攻回：1

多分最初に遭遇するのが、このアーマーワプスだ。素手でも倒すことが可能なほど弱いモンスターだ。本当に弱い

エスカルゴ



HP：32	MP：16
攻撃：23	防御：5
速さ：2	耐魔：8
移回：1	攻回：1

白竜の洞くつに出る敵。エスカルゴといっても食べられないのであしからず。よくスライムとつるんで登場する

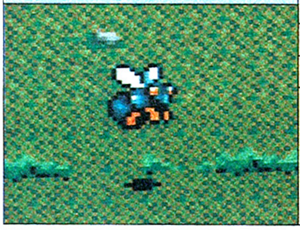
ビートル



HP：15	MP：1
攻撃：13	防御：4
速さ：3	耐魔：1
移回：2	攻回：1

よくアーマーワプスとつるんで出て来るのが、このビートルだ。地上のモンスターで一番の弱さを誇る。一撃必殺だ。

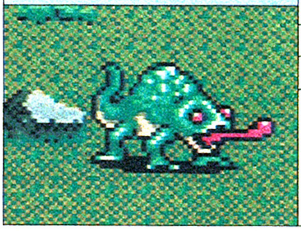
フライ



HP：3	MP：0
攻撃：16	防御：5
速さ：15	耐魔：5
移回：4	攻回：1

ゴートの森に登場するモンスターだ。束になって襲いかかってくるので、かなりうっとうしい。危なくなったら逃げろ

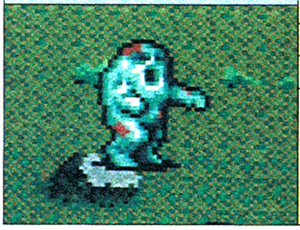
グレート レオン



HP：45	MP：0
攻撃：32	防御：8
速さ：2	耐魔：8
移回：2	攻回：1

舌を出したり、引っ込めたりしているしぐさに愛着がもてるおかしなやつ。だが、ヒットポイントが少し高めなので注意

ゾンビ

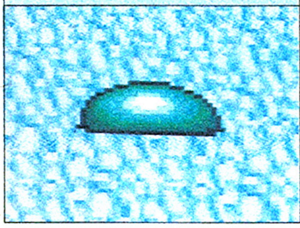


HP：36	MP：20
攻撃：25	防御：10
速さ：1	耐魔：20
移回：1	攻回：1

こいつもゴートの森。一応ホンメル島では、一番の強さを誇っている。ゾンビといっても、その姿は愛らしい？

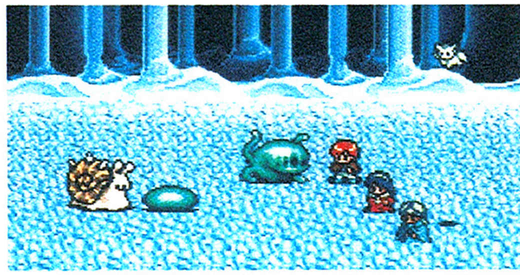
※記号の説明　HP＝ヒットポイント　攻撃＝攻撃力　速さ＝すばやさ　移回＝移動回数　MP＝マジックポイント　防御＝防御力　耐魔＝耐魔法力　攻回＝攻撃回数

スライム



HP：15	MP：0
攻撃：19	防御：1
速さ：3	耐魔：10
移回：1	攻回：1

ＲＰＧのモンスターの大御所といえば、このスライム。あまりの弱さに涙もの。序盤での経験値稼ぎのカモだ



「ぐはっ、イテーぞ！　コラ!!」戦闘画面は力が入るぞ

カタリナ大陸に登場するモンスター

デスカラシン



HP：20	MP：0
攻撃：50	防御：63
速さ：15	耐魔：3
移回：6	攻回：1

ホンメル島とは違ってここでは、魔法が効く敵、効かない敵が明白になってくる。ちなみにこいつには、よく効くぞ

ファティ スネーク



HP：20	MP：29
攻撃：37	防御：58
速さ：4	耐魔：7
移回：1	攻回：1

その名の通り太った蛇だ。デブなだけあって、動きも鈍い。地下水路に登場してくる。防御力が高いので、魔法で攻撃だ

ファイアバード



HP：26	MP：0
攻撃：35	防御：10
速さ：14	耐魔：10
移回：3	攻回：1

魔法攻撃に対して、かなりの耐久力を持っている。攻撃力はあまりないので、接近戦で一気にカタをつけてしまえ

エレドータス



HP：28	MP：0
攻撃：42	防御：118
速さ：7	耐魔：5
移回：2	攻回：1

試練の洞くつに出てくるモンスター。地上でうまくレベルアップさせておけば、そう手こずる相手ではないはずだ

ワイバーン



HP：40	MP：0
攻撃：43	防御：20
速さ：15	耐魔：6
移回：4	攻回：1

フィールド上（カタリナ大陸）では、一番強い相手。攻撃力も高いし、耐魔法力もかなりある。１匹ずつ確実に叩け

デッド ポール



HP：40	MP：45
攻撃：46	防御：65
速さ：14	耐魔：7
移回：1	攻回：1

攻撃力も高く、魔法も使ってくる強者だ。防御力もなかなかのものなので、束になって襲ってきたときは、要注意だ

デッドリーブッシュ



HP：40	MP：23
攻撃：55	防御：1
速さ：2	耐魔：3
移回：1	攻回：2

植物が意思を持ったモンスターだ。植物だけあって、火には弱いらしい。火の魔法で一気に全滅させよう

デスマッシュ



HP：25	MP：0
攻撃：38	防御：62
速さ：16	耐魔：2
移回：1	攻回：1

１匹ではたいしたことないのだが、たいていは複数、またはほかのモンスターといっしょに出てくるキノコのオバケだ

ギガフライ



HP：41	MP：0
攻撃：32	防御：8
速さ：10	耐魔：9
移回：3	攻回：1

見てのとおり、ハエによくにているし、行動もハエそっくりだ。でも、羽があるのに空は飛ばないで攻撃してくる

キラーアント



HP：30	MP：0
攻撃：55	防御：20
速さ：17	耐魔：18
移回：2	攻回：1

アリのデカブツ版。踏み潰すにも潰せないので、剣で対処しよう。リザードの洞くつに出現するが、束でなければ怖くない

※記号の説明　HP＝ヒットポイント　攻撃＝攻撃力　速さ＝すばやさ　移回＝移動回数　MP＝マジックポイント　防御＝防御力　耐魔＝耐魔法力　攻回＝攻撃回数

ポアゾン



HP：20	MP：0
攻撃：32	防御：61
速さ：26	耐魔：10
移回：3	攻回：1

地下水路と試練の洞くつに出る敵。ヒットポイントは低いが、防御力がかなり高い。魔法で一気にたたみかけろ

ラブーン



HP：70	MP：0
攻撃：63	防御：3
速さ：13	耐魔：15
移回：3	攻回：1

ヒットポイントも高く、攻撃力も凄まじい。おまけに速い。魔法攻撃と通常攻撃のコンビネーションが、勝利の鍵

銀の塔・クリスタルの塔に登場するモンスター

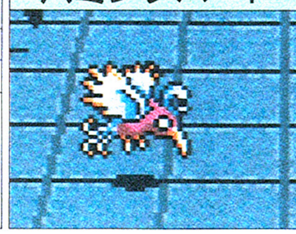
モノクロプス



HP：45	MP：0
攻撃：67	防御：7
速さ：2	耐魔：25
移回：1	攻回：1

目をパチクリさせているのがなんともかわいい。だが、攻撃はいいただけない。結構痛い。魔法の効きもよろしくない

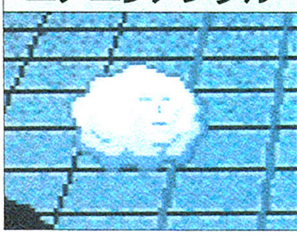
ハミングバード



HP：45	MP：30
攻撃：67	防御：34
速さ：14	耐魔：8
移回：3	攻回：1

たいしたことはないのだが、とにかく速い。魔法もたまに使ってくるので注意。倒しかたは魔法でもいいが使うまでもない

エアエレメンタル



HP：43	MP：0
攻撃：53	防御：5
速さ：20	耐魔：9
移回：3	攻回：1

1体ならなんてことはないのだが、ここに出て来るやつらは、みんな集団で襲ってくる。こいつもその、やなやつの例だ

ハーピー



HP：60	MP：0
攻撃：75	防御：6
速さ：7	耐魔：18
移回：4	攻回：1

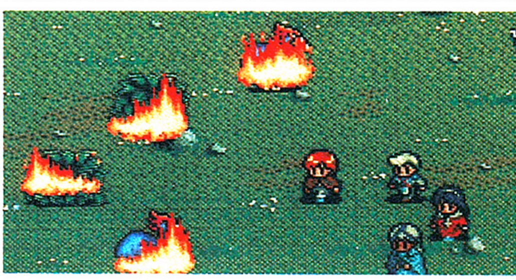
頭はドクロ、体は鳥のモンスター。かなりの強敵で、しかも集団で出現する。レベルが低い場合、逃げたほうが無難だ

ゴースト



HP：90	MP：0
攻撃：73	防御：1
速さ：2	耐魔：7
移回：3	攻回：1

見てのとおり、オバケ。オバケのくせにHPも高く、攻撃力もある。よく集団で出現して、プレイヤーを悩ませる



集団で出現した敵に対しては、強力な魔法で一気に攻撃だ

イベントに登場するモンスター

アクアリザード



HP　：250	MP　：0
攻撃力：48	防御力：255
すばやさ：1	耐魔法力：12
移動回数：0	攻撃回数：1

一番最初に登場するイベントモンスターが、このアクアリザード。こいつとは地下水路で、遭遇するはずだ。最初にしては、かなり手強い敵だ。ヒットポイントもかなり高く、防御力も半端じゃない。はっきりいって、剣で攻撃してもなかなか通用しない。そこで、この地下水路に来る前には必ず黒バラ通りのナッシュに会って、魔法を身に付けておこう。魔法が無いといつまでもらちがあかない。くれぐれも注意すること。それから、ラムスは魔法が使えないので、逃げに専念したほうがいいだろう

※記号の説明　HP＝ヒットポイント　攻撃＝攻撃力　速さ＝すばやさ　移回＝移動回数　MP＝マジックポイント　防御＝防御力　耐魔＝耐魔法力　攻回＝攻撃回数

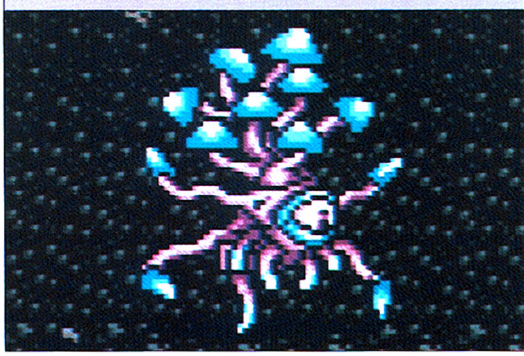
ブロンズドッグ



HP　：68	MP　：0
攻撃力：80	防御力：200
すばやさ：13	耐魔法力：1
移動回数：1	攻撃回数：1

こいつは、その名のとおり番犬で、試練の洞くつに現れるモンスターだ。犬の怪物だけあって動きもなかなか速いものをもっている。一体だけならまだいいが、4体同時に出現という始末。「どうすりゃいいんだ！」と悩んでいても始まらない。その間にも敵の攻撃はどんどんくらう。仲間も、戦闘能力のないナルしかいない。頼れるのは自分の魔法だけ。アレスにとっては、最大のピンチだ。しかし、ナッシュのいったことを思い出してみよう。そうすれば、おのずと道は開かれるはずだ。戦え！

スパーク　マッシュ



HP　：300	MP　：0
攻撃力：50	防御力：90
すばやさ：2	耐魔法力：1
移動回数：1	攻撃回数：3

お犬さんの次に登場するのが、この茸の化け物だ。こいつは、1体で出現する。恐らく先に出てきたデスマッシュたちの親玉だろう。相変わらずヒットポイントは高い。それに、先程とは違ってかなりの攻撃力もある。だが、ここまで来て負けるわけにはいかない。なんとしてもこいつを倒すのだ。倒してしまえば、すぐそこは魔法都市ヴェーンだ。邪魔する者は、全て蹴散らし一刻も早く、上にいるナッシュに会いに行こう。それからくれぐれも、ここから出るときにはレベルを出来るだけ上げておくように

リザード



HP　：230	MP　：0
攻撃力：60	防御力：10
すばやさ：13	耐魔法力：20
移動回数：3	攻撃回数：1

こいつはランの島の洞くつに出てくる、トカゲのオバケみたいなモンスターだ。これは、謎の人物が呼び寄せたモンスターだが、先程出てきたデビルドッグを遥かに、ヒットポイントも攻撃力も上回る。そのくせ、4体同時出現だ。「もうどうしようもねーや」と思いきや、今回は心強い仲間が、1人もしくは2人もいるのだ。まず、ランの村では必ずジェシカには会わなくてはいけない。これはお決まりパターン。後もう1人はというと、ヴェーンを出るとき、ナッシュと話せばいいのだ。素直に答えよう

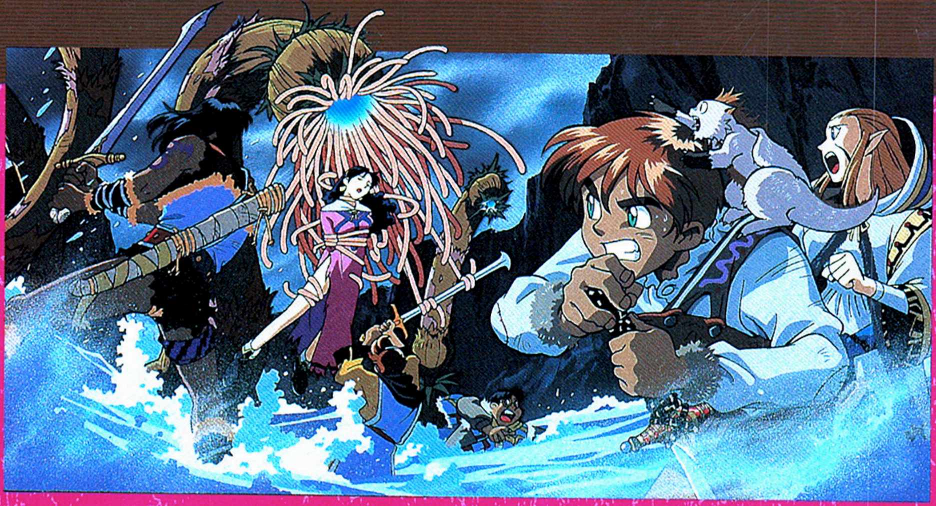
パイパー



HP　：250	MP　：0
攻撃力：46	防御力：20
すばやさ：13	耐魔法力：30
移動回数：2	攻撃回数：1

クリスタルの塔でレミリアに化けていたゼノビアを倒そうとすると、ゼノビアは逃げてしまう。そこでかばうかのように現れ戦う相手が、このインプだ。先程のジェシカに代わって、今度は新たにミアが加わっている。3体同時出現だが、ナッシュは魔法攻撃、ミアは回復魔法、アレスは魔法もしくは通常攻撃で難なく倒せるはずだ。はっきりいってリザードよりも簡単かも知れない。戦いはまだ、始まったばかり。これから後どんなモンスターが、待ち受けているはわからない。気を引き締めて戦い抜け

※記号の説明　HP＝ヒットポイント　攻撃＝攻撃力　速さ＝すばやさ　移回＝移動回数　MP＝マジックポイント　防御＝防御力　耐魔＝耐魔法力　攻回＝攻撃回数



ATTACK SPECIAL

LUNAR
THE SILVER STAR
攻略ガイド Vol.1

メガドライブFAN
8月号特別付録①